

BAB V

SIMPULAN SARAN

5.1 Simpulan

Pembuatan karya *Interactive Multimedia Storytelling* “*Genderless Beauty: Kesehatan Kulit Tidak Memandang Gender*” akhirnya telah berhasil diselesaikan, meski dilalui dengan banyak kendala mulai dari narasumber yang tidak dapat dihubungi ketika waktu wawancara hingga jasa *web developer* yang tiba-tiba tidak bisa mengerjakan karya tugas akhir, sehingga penulis harus mencari narasumber dan jasa *web developer* untuk menyelesaikan karya ini. Selain itu, adanya kendala ketika mencari narasumber untuk pembuatan video karena dilakukan dengan *on the spot interview* sehingga tidak semua calon narasumber bersedia untuk diwawancarai.

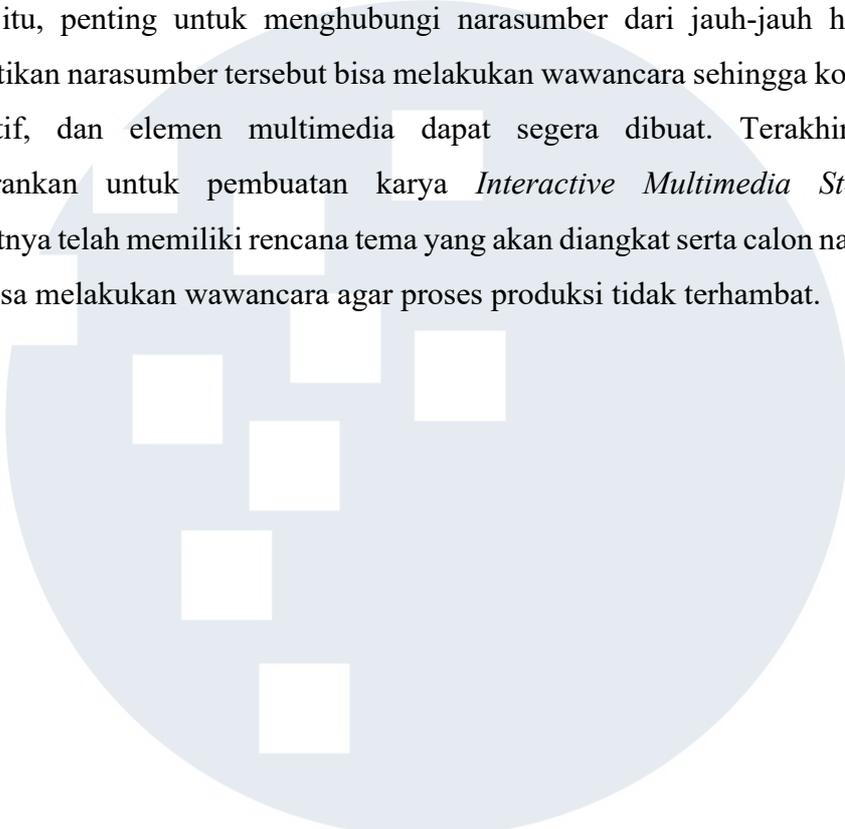
Dalam membuat suatu karya diperlukan memiliki pemahaman mengenai pembuatan alur pembahasan, cara mengambil dan mengedit elemen multimedia karena pemahaman tersebut dibutuhkan agar pembuatan karya dapat berjalan dengan baik. Ketika kehabisan ide untuk menulis sebuah artikel cobalah untuk mencari referensi lain agar mendapat pandangan atau wawasan baru mengenai alur penceritaan artikel.

Meski melalui banyak kendala karya yang dibuat dengan mengangkat topik mengenai pentingnya merawat kulit tanpa memandang gender diharapkan dapat menarik dan memberikan edukasi kepada masyarakat, terutama generasi Milenial dan Z untuk rajin menjaga kesehatan kulit karena tujuan dibuatnya karya ini untuk mengedukasi masyarakat jika melakukan bahwa perawatan kulit tidak berhubungan dengan gender.

5.2 Saran

Ketika membuat sebuah karya terutama pembuatan *Interactive Multimedia Storytelling*, penulis menyarankan untuk selalu menyiapkan rencana cadangan untuk menghindari hal yang tidak diinginkan. Belajar dari pengalaman penulis, perlu untuk menyiapkan alternatif narasumber dan jasa *web developer* serta

pastikan waktu wawancara sesuai agar *timeline* yang telah dibuat tidak terganggu. Selain itu, penting untuk menghubungi narasumber dari jauh-jauh hari untuk memastikan narasumber tersebut bisa melakukan wawancara sehingga konten teks, interaktif, dan elemen multimedia dapat segera dibuat. Terakhir penulis menyarankan untuk pembuatan karya *Interactive Multimedia Storytelling* selanjutnya telah memiliki rencana tema yang akan diangkat serta calon narasumber yang bisa melakukan wawancara agar proses produksi tidak terhambat.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA